¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

Skottie Young nos devuelve al Mundo de Oz

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

#18

panini COMICS

¡UN ÁLBUM HISTÓRICO!

CONSIGUE GRATIS TU ÁLBUM, Y HAZTE CON TODOS LOS CROMOS, REPARTIDOS EN LOS SIGUIENTES CÓMICS:

ABRIL
- MAPACHE COHETE Nº 28
- INVENCIBLE IRON MAN Nº 77
- GUARDIANES DE LA GALAXIA Nº 50
- VICTOR VON MUERTE: IRON MAN Nº 3
- LEGION Nº 4

MAYO
- VENGADORES U.S.A. Nº 2
- VENGADORES INDIGNADOS Nº 3
- GUARDIANES DE LA GALAXIA Nº 51
- VICTOR VON MUERTE: IRON MAN Nº 4

JUNIO
- EL ASOMBROSO SPIDERMAN: RENUEVA TUS VOTOS Nº 4
- MASACRE Y LOS MERCENARIOS Nº 5
- VENGADORES U.S.A. Nº 3
- CAMPEONES Nº 5

JULIO
- EL ASOMBROSO SPIDERMAN: RENUEVA TUS VOTOS Nº 5
- MASACRE Y LOS MERCENARIOS Nº 6
- VENGADORES INDIGNADOS Nº 5
- CAMPEONES Nº 6

LA DISTRIBUCIÓN DE LOS CROMOS PUEDE CAMBIAR

RECORRE *LA HISTORIA DEL UNIVERSO MARVEL* A PARTIR DE SUS *101 PORTADAS* MÁS DESTACADAS, EN UNA EDICIÓN DE *COLECCIONISTA* QUE INCLUYE LAS *PORTADAS ORIGINALES*, CON TEXTOS DE EXPERTOS E ILUSTRACIONES DE ALGUNOS DE *LOS MEJORES DIBUJANTES* DE LA CASA DE LAS IDEAS A LO LARGO DE *TODAS SUS DÉCADAS*.

© 2017 MARVEL

MARVEL

panini COMICS

PUBLI ALBUM 168x258.indd 1 21/3/17 15:20

El éxito de *The Wonderful Wizard of Oz* animó a **L. Frank Baum** a continuar desarrollando las posibilidades del universo de **Oz**. Tras el primer libro, publicado en 1900, vieron la luz hasta catorce nuevos títulos que ampliaban un mundo fantástico que fue creciendo en profundidad y complejidad. **Panini** ya ha publicado en el primer volumen integral la adaptación al cómic de las tres primeras novelas del ciclo en la excelente versión del guionista **Eric Shanower** y del dibujante **Skottie Young**; el presente tomo recoge la propuesta de estos mismos autores sobre las tres novelas siguientes, *Dorothy y el Mago en Oz* (1908), *El camino a Oz* (1909) y *La ciudad esmeralda de Oz* (1910).

Considerada la obra fundacional de la narrativa americana de fantasía, el ciclo de **Oz** sigue ejerciendo una singular fascinación en los lectores que, un siglo después, nos acercamos a la obra de **Baum**. Su capacidad para desarrollar mundos fantásticos y crear personajes de hondo calado no se agota en los protagonistas y espacios que irrumpen en la primera y célebre novela, sino que crece y se multiplica título a título con una fecundidad deslumbrante. En cada nuevo volumen, **Baum** parece poseído de una capacidad imaginativa desmesurada, hiperbólica, que le permite crear un universo de fantasía inagotable y trabajar las posibilidades de los personajes, tanto los que aparecieron en los primeros títulos como los nuevos que van surgiendo en cada entrega.

Los caminos para entrar en **Oz** son inescrutables y diversos, sorprendentes, casuales en la mayoría de ocasiones. En *Dorothy y el mago en Oz* es un terremoto –reflejo del terremoto de San Francisco de 1906– el que crea una enorme grieta que provoca una mágica caída

–una vez más, pensamos en **Alicia**– que permite el acceso a un mundo de fantasía. Estamos a inicios del siglo XX y los ecos de **Julio Verne** también están presentes en las páginas de **Baum**: como les ocurre a los héroes vernianos en más de una novela, viajamos al centro de la tierra, donde hay mundos prodigiosos regidos por extrañas leyes que nos van a permitir, cómo no,, llegar a **Oz**. En este episodio, **Dorothy** viaja en compañía de diversos animales y de un muchacho, su primo **Zeb**, un muy joven granjero californiano que, dibujado por **Young**, nos recuerda inevitablemente a **Tom Sawyer**; leyendo a **Baum** resuenan los grandes nombres de la historia de la literatura: **Carroll, Verne, Twain**... O **Cervantes**. La maravillosa ciudad subterránea de cristal que descubren nuestros viajeros tiene un precedente en el **Quijote**: cuando el ingenioso caballero desciende a la **Cueva de Montesinos** en la segunda parte de la novela (1615), descubre –o dice descubrir– un prodigioso palacio de cristal donde, entre otras maravillas reposa el cuerpo sin corazón del **caballero Durandarte**, que aunque muerto, suspira y habla.

"AT THAT TIME, THERE WERE FOUR COUNTRIES IN THIS LAND, EACH RULED BY A WITCH.
"BUT THE PEOPLE THOUGHT MY POWER WAS GREATER THAN THE WITCHES, AND THE WITCHES NEVER DARED OPPOSE ME.

Si queremos analizar las claves del mundo de **Oz**, los clásicos de la literatura nos pueden ayudar, pero quizás debamos ir un poco más allá. En los años veinte del pasado siglo, el antropólogo y lingüista ruso **Vladimir Propp** publico un libro esencial, *Morfología del cuento,* donde a partir del estudio de los cuentos rusos tradicionales y

WHY, IT'S NOTHING AT ALL--SHE'S MORE SCARED THAN HURT.
THAT'S BECAUSE SHE'S A FLUTTERBUDGET. I KNOW NOW WHAT THESE PEOPLE ARE LIKE.

fantásticos, analizaba su estructura y motivos y definía una serie de puntos que aparecían de forma recurrente. A partir de los mismos, **Propp** establecía un método de estudio del cuento fantástico que era extrapolable a todas las culturas. Si analizamos los 31 motivos tradicionales definidos por **Propp**, descubrimos que **Baum** los convierte en el eje de sus narraciones. Aspectos recogidos por el estudioso ruso como son el alejamiento del héroe de la familia, el objeto mágico que recibe el protagonista y que le permite el acceso a territorios vedados, la encomienda de una misión difícil o la victoria frente al antagonista –y solo citamos unos cuantos ejemplos al azar–, vemos cómo cohesionan todo el ciclo de **Oz**.

Cuando **Baum** creó este mundo prodigioso lo hizo recogiendo toda la tradición de la literatura popular, bebió directa e indirectamente de una herencia secular que había llegado también a la literatura culta y, al filtrarlo con su talento personal, consiguió un prodigio: conectar con nosotros, los lectores, que conocemos inconscientemente estos motivos y los hemos incorporado a nuestra manera de entender la ficción y la vida. Es por todo eso que **Baum** se convierte en un autor excepcional, por su capacidad de integrar la tradición que subyace en la memoria profunda de los lectores con el talento propio, y a partir de ello construir historias de desbordante imaginación.

En la versión que presentamos en este segundo volumen,, **Shanower** y **Young**, con el concurso en el color de **Beaulieu**, siguen profundizan-

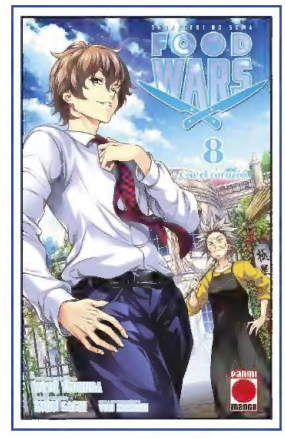
do en las posibilidades gráficas y narrativas del texto de **Baum**. Más allá de las obsoletas adaptaciones al cómic que antaño simplificaban y reducían la obra para una difusión superficial, la apuesta de estos autores va mucho más allá y propone una revisión de un material narrativo trasladándolo a otro código comunicativo. La potencialidad del mundo creado por **Baum** es abrumadora: humanoides vegetales que nacen de las plantas, gárgolas de madera, escudeleres, villaburrinos, villabollinos, villazorrinos, chachareños, gruñigogos, phanfasmas, confusinos, munchkins o dragones constituyen un reto para el dibujante. Pero no solo en el diseño de personajes y escenarios –¿cómo se pueden crear tantos mundos distintos?– se desarrolla este desafío; mantener el tempo narrativo vibrante e implacable de **Baum** y adaptarlo a los mecanismos del lenguaje de la historieta se convierte en un proyecto complejo que dibujante y guionista resuelven con maestría.

Dorothy y el Mago en Oz nos explica un reencuentro tras un largo camino; en él los mundos prodigiosos se suceden con la contundencia con que hoy lo hacen las pantallas en un videojuego. El camino a **Oz** incorpora una constelación de personajes de una originalidad sorprendente que acaba con la fiesta más hermosa que podamos imaginar, y ***La ciudad esmeralda de Oz***, quizás el relato más inquietante de la saga, nos habla de la guerra y la maldad. Y en los tres libros tenemos la suerte de poder acompañar a la maravillosa **Dorothy** en su camino de crecimiento: gracias, señor **Baum**, por ofrecernos esta oportunidad. ■

Panini Comics España

JULIO DE 2017

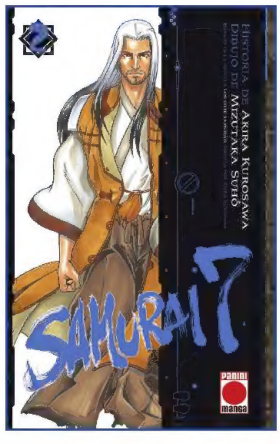
☐ **HUNTER X HUNTER 33**
Un mundo fantástico en el que existen bestias maléficas, tesoros ocultos... y hunters o "cazadores", personas que viven increíbles peripecias para desentrañar los misterios del planeta. Gon no piensa detenerse hasta cumplir su verdadero objetivo: encontrar al legendario hunter Ging Freecss, ¡su padre, que desapareció cuando él era un niño!
Por Yoshihiro Togashi
Manga. 208 páginas. 7,95 €
978-84-9167-033-9



☐ **FOOD WARS: SHOKUGEKI NO SOMA 8**
La saga de Soma Yukihira, un joven nacido en una familia que lleva un restaurante de barrio, y su misión de convertirse en el mejor cocinero del mundo, en la más ambiciosa escuela de cocina que existe.
Por Yuto Tsukuda y Shaeki Shun
Manga. 208 páginas. 7,95 €
978-84-9167-042-1

☐ **BLEACH 71**
¡La serie de culto sigue en Panini Comics! Ichigo puede ver espíritus y tiene contacto con el más allá, al que sacará provecho tras conocer a un shinigami que le proporciona la espada a juego con sus habilidades.
Por Tite Kubo
Manga. 184 páginas. 7,50 €
978-84-16986-09-5

☐ **BLAME! MASTER EDITION 2**
En un futuro dominado por la tecnología, los humanos representan una raza en peligro de extinción. La devastación asola los inmensos parajes cubiertos de metal. Nunca se sabe con certeza qué hay en niveles superiores y sólo se oyen rumores al respecto.
Un humano trabaja para la Oficina Gubernamental localizando humanos con genes puros, en un contexto en que las mutaciones han ido deteriorando provocando que las máquinas no reconozcan a las personas, tomándolas por intrusos.
Manga. 384 pp. 20,00 €
Por Tsutomu Nihei
978-84-9167-036-0



☐ **SAMURAI 7 2**
Amenazada por el saqueo de unos bandidos cíborg, una pequeña aldea desafía a sus enemigos inhumanos con la ayuda de un puñado de hombres nacidos para morir con honor: los campeones de la humanidad, los siete samuráis. Un manga basado en el legendario filme de Akira Kurosawa.
Por Mizutaka Suhou
Manga. 248 páginas. 8,95 €
978-84-9167-034-6

TM y © 2017 Nik. Todos los derechos reservados.